CD-ROM plný hratelných demoverzí her

ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER

EXCALIBUR

číslo 65
99 Kč

PRO POČÍTAČE PC & AMIGA

cena 99 Kč

recenze

Final Liberation

Na straně Impéria v boji o planetu Volistad

Oba mají po starostech

počítače SIGNUM

Správná volba.

Maxmilián Lenota je podnikatel. Obchoduje se sběrnými surovinami stejně jako jeho konkurent, pan Hugo Chytrý. Oba jednoho dne dospěli k názoru, že nutně potřebují počítač. Pan Lenota šel do nejbližšího obchodu a tam jej koupil. Pan Chrytý porovnával nabídky různých firem, až objevil počítače Signum. Zjistil, že zde pořídí stejný počítač jako pan Lenota za téměř poloviční cenu. Kromě toho nemusí mít po ruce hotovost, protože Signum prodává celý svůj sortiment také na výhodný leasing. Jedině počítače Signum mají pětiletou garanci. Jednoho dne počítač pana Lenoty zachrochtal a zhasnul na věky. Pro pana Lenotu to znamenalo katastrofu - celá firma se zhroutila. Teď už si mohl vybrat jen, zda skočí z mostu nebo si vezme provaz a půjde se k rybníku zastřelit. Pan Chytrý měl radost: konkurenční firma byla v troskách a věděl, že u firmy Signum lze sehnat nejen počítač, ale také jednotlivé komponenty, software, hry a vše co má s počítači něco společného. Pan Lenota si vybral provaz. Pan Chytrý si vybral počítače Signum. Správná volba.

6.3.1998 v 16 hodin se otevřou brány nové pobočky firmy Signum ve Slezské ulici 108 v Praze 2. Přijďte, vzduchem bude létat

30.000,-

Signum, Slezská 108, Praha 2
tel/fax: 02/71736177
centrála Signum, Haškova 1582, Roztoky
tel/fax: 02/90040671
http://www.signumnet.com

Blíží se čas vzkříšení!

PÁR SLOV PRO TY, KTEŘÍ EXCALIBURU DRŽÍ PALCE

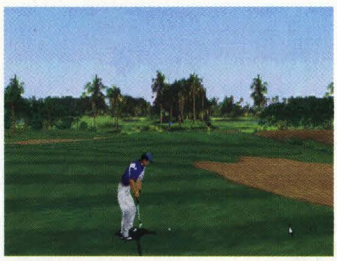
Vážení čtenáři, při svém čekání v temnotě mezi dimenzemi, kterým lidé pro nedostatek fantazie říkají Peklo, jsem zaslechl výkřiky a úpěnlivá volání. Ze své vrozené zvědavosti jsem opustil své klidné místečko naplněné žijící bolestí a vydal se za těmi hlasy. Po chvíli pátrání jsem se v celé situaci zorientoval a poznal, komu náleží.

Byly to vaše hlasy - hlasy čtenářů Excaliburu!

Byly to vaše výkřiky hněvu a zklamání nad tímto časopisem, kterém naplnily veškerý prostor a ještě nyní mi znějí v hlavě. Hudrali jste na nepravidelné vycházení, neaktuální obsah, neustálé změny a další a další věci.

Final Liberation (str. 4)

Ta změť proseb, krutého smíchu a slz beznaděje zasáhla mou temnou duši rychlostí útočícího Stínu. Probudila ve mne sílu a touhu, která měla další triliony let spát. Stal jsem se Cabalem, Poutníkem, Světlonošem, jenž ctil jediný úkol - vrátit Excalibur tam, kam patří, totiž na samý vrchol!



Actua Golf (str. 6)

Vzal jsem na sebe svou starou podobu a jako člověk přišel zpět na Zemi. Ani pak jsem nemeškal a obrátil se s prosbami do všech známých dimenzí Vesmíru, abych rekrutoval Legii, která mi pomůže vytáhnout legendární meč znovu z kamene. Vím, že nebudu první, kdo se o to pokusí, neboť šéfredaktorů se v Excaliburu vystřídalo více než dost. To vše teď ale přestává být důležité, neboť se blíží Čas Vzkříšení, na který jste museli tak dlouho čekat.

Star Wars - Jedi Knight Mysteries of the Sith (str. 7)

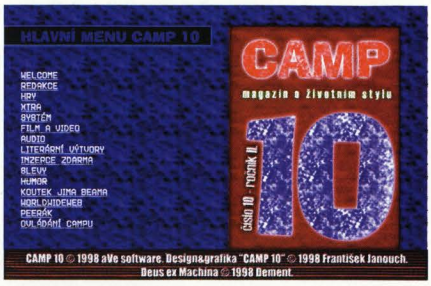
Odhoďte své masky a usedněte zpět k počítačům. Váš Excalibur se probouzí, jeho čepel započala svou dlouhou cestu na opuštění kamene. Spatřil jsem Merlina a na jeho tváři byl úsměv. Věřím v dobrá znamení a chci, abyste vy, kteří jste nám i přese všechno, čím náš časopis prošel, zůstali věrní, byli hrdí na to, že čtete právě Excalibur.

Je ovšem na místě také připomenout, že ani zázraky se nedějí přes noc a i Bůh se se světem plácal šest dní (a sedmý den musel odpočívat). Tím chci naznačit, že ani náš přerod nebude zlomový a náhlý (Excalibur si již takový skok několikrát vyzkoušel a vždy to vyústilo jen v hlubší pád), ale pozvolný, a jeho výsledek bude záviset hlavně na vás. Pokud budete Excalibur kupovat a číst, pak mi budeme mít tu správnou motivaci a peníze, a budeme moci dělat výborný časopis. Již nyní, při čekání na příchod členů Legie a Žoldáků, vám mohu slíbit, že se pro vás přetrhneme, ale musíme vědět, co chcete, co se vám líbí atd. Jinak to fungovat nemůže.

Určitě jste si všimli, že toto číslo vyšlo nečekaně brzy. Již co nevidět, by měl Excalibur dosáhnout naprosté pravidelnosti a samozřejmě zmohutnění, jak se na takovou žijící legendu sluší. Snažil jsem se ve své stávající samotě v redakci dokázat i majitelům PC, že jsme na ně nezapomněli. Otestoval jsem několik her a jejich recenze vám předkládáme. Majitelé Amig samozřejmě nezůstanou ochuzeni. Bohužel, víc toho zatím na šestnáct stran skutečně nedostaneme. Zatím!

Požádejte své Theurgy, aby nahlédli do Sfér a Dimenzí. Všude tam čekají hordy bestií, které větří, že ten Čas se blíží. Čas Vzkříšení, ve kterém Excalibur odhalí své ostří! V ten den ožijí postavy z bájí a Bohové zahalí oblohu do šarlatu. Vyčkejte a poznáte, že jsem nelhal.

Váš Přítel



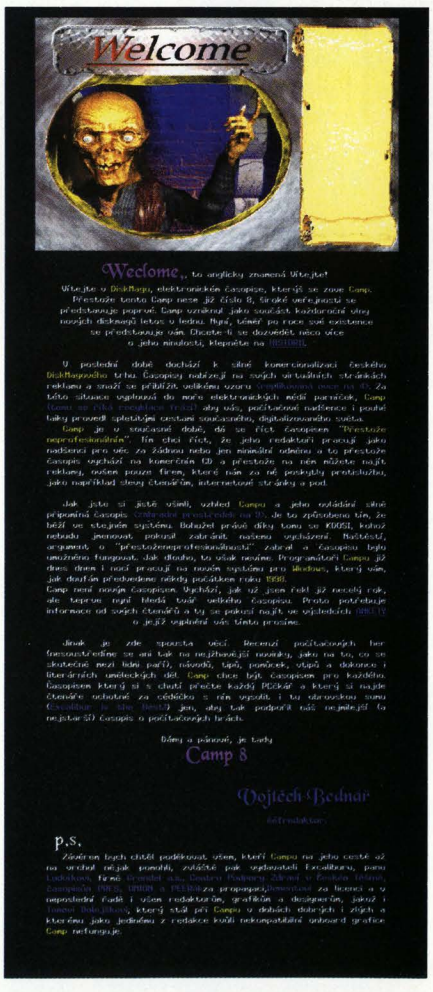
Na CD tohoto čísla časopisu Excalibur se vám poprvé představuje DiskMag **Camp. Camp** vznikl před více než rokem v Českém Těšíně, což je město na severu Moravy. Původně byl jen maličkým projektem několika studentů tamního gymnázia. Díky svým kvalitám však postupně proexpandoval až na Excalibur CD.

Camp se zabývá hrami pro PC, novými i staršími klasikami, ale také věcmi jako jsou filmy, hudba, umění, video, sex a podobně.

Na Excalibur CD 65 naleznete více méně průřez existencí časopisu **Camp.** Počínaje historickou trojkou, pokračujíce pak čísly šest až devět a vrcholíce nejžhavější desítkou. **Camp** se vám pokusí nabídnout to nejlepší ze své historie i současnosti. Nečekejte žádné zázraky, **Camp** je už od svého počátku časopisem čistě amatérským, ale to, co očekávat můžete, je kvalita a snaha autorů.

Camp vám bude vděčný za každou připomínku, nebo poznámku. Můžete je posílat na adresu avesoft@grendel.cz nebo telefonovat na číslo (0659)711385

Vojtěch Bednář, administrátor.



IMPRESSUM **EXCALIBUR.** Časopis počítačových her. **ISSN** 1210-1125. Založeno 1990. **Šéfredaktor:** Martin Ludvík. **E-mail:** excal@mbox.vol.cz. **Šéfredaktor Amiga MAX:** Josef Komárek (Joe). **E-mail:** josef.k@usa.net. **Redaktor:** Miroslav Martinka (Mirek). **Autoři:** Martin Tuček (Martin), Jan Pečenka (Johnie), Michal Koudelka (Terminator 2). **Internet:** www.amigamax.ligna.cz **Administrativa:** Petra Vaněčková. **Grafika, DTP:** Excalibur. Podávání novinových zásilek povoleno ŘPP Praha č.j. 72/96 ze dne 22.2.1996. MK ČR 5786, MIČ 47129. **Vydavatel:** Martin Ludvík. **Copyright © Martin Ludvík - Popular Computer Publishing, 1998.**

Final Liberation

Všude kolem byly jen trosky domů. Seděl jsem opřený o chladný bok Chimery a snažil se nevnímat ty tiché ozvěny varovně mlčícího města. Bezmyšlenkovitě jsem přejížděl rukou po své pušce a moje oči bloudily po tmavé obloze. Jak dlouho ještě? Čekání na útok je vždycky to nejtěžší. Nebyla to moje první bitva, ale nemohl jsem se zbavit pocitu, že by mohla být poslední. Ale nebyl to strach, co zahaloval moji mysl. Spíše to byla předtucha. Člověk by totiž měl dokázat ovládat svůj strach, chce-li se stát mariňákem...

IMPERIAL TRANSMISSION
Author: Ammeristah Ostanus, Lord of Terra
To: Commissar, Home Harrisol
Date: 2564998/M41

Přísně tajné!

Tato zpráva se týká přísně tajné operace, jejíž zahájení musí bezodkladně nastat během příštího týdne. Věřte, že tímto jste jmenován a budete nosit hodnost - Lord Commander Militant.

Váš úkol se týká planety Volistad, která byla poprvé kolonizována Impériem roku 979/m35 (viz složka B - historie planety Volistad).

Tato planeta - v současnosti známá jako Volistad IV - byla minulý měsíc izolována bouří. Toho využili bojové síly Orků, kterým se jí pod vedením Khorga Skrolla podařilo obsadit.

Většina obyvatel je mrtvá, většina měst obsazena nebo zničena. Základna nepřátel se nachází v severovýchodním sektoru planety (viz složka C - mapa planety Volistad).

Síly nepřátel jsou značné. Podařilo se však odhalit sektor, jehož obrana je velice slabá z důvodu incidentu mezi orky z dvou rozdílných klanů, které v sektoru operovaly (viz složka D - pohyb jednotek Orků).

Nedaleko tohoto sektoru se nachází druhý z Volistadských raketodromů, jehož získání a udržení je životně důležité pro celkový úspěch této mise, kterou bychom mohli nazvat Konečné osvobození.

Strategie, kterou nám přináší firma SSI, má v sobě cosi zvláštního. Je to ta ingredience her, která nás nutí prosedět u monitoru celou noc a neustále nás přitahuje zpět, pokud si jenom na chvíli někam odskočíme. Přímo si říká o dohrání a je velice těžké jí odolat.

Tomu magickému koření se říká atmosféra, která je potažmo spojená s hratelností.

Final Liberation má výbornou atmosféru, která se nedá popsat. Jak jednou této hře propadnete, budete se opravdu těžko z toho dostávat. O to víc je to zvláštní, protože v této turn-based strategii je několik chyb a de facto nepřináší nic převratného či nového. Přesto byste si jí ani náhodou neměli nechat ujít.

IMPERIAL TRANSMISSION
Author: Ammeristah Ostanus, Lord of Terra
To: Lord Commander Militant
Date: 2564998/M41

Nejvyšší Lordi Terry sledují s uspokojením vaši práci. Je chvályhodné, jakým způsobem jste se zhostil boje za věc Impéria. Odměna vás nemine!

Zdá se, že armády Orků jsou překvapeny nenadálým zvratem událostí. Dovoluji si vám však připomenout, že lze od nich kdykoliv očekávat zpětný útok, neboť porážka je pro ně obrovskou urážkou. Je proto dobré, že své jednotky necháváte na čerstvě dobytých územích a nepouštíte se do žádných zběsilých útoků. Rozvaha dělá velké vojevůdce! To, že své jednotky necháváte blízko sebe jen zvyšuje pravděpodobnost, že se Orkové neodváží zaútočit a planeta Volistad bude osvobozena podle plánu.

Nezapomeňte také na to, že Orkové mají na některých místech vzdušnou podporu a kdykoliv hrozí nebezpečí, že v boji použijí nové zbraně či dokonce Garganty.

Důležité je také, abyste průběžně rozšiřoval své jednotky a opravoval poničené stroje, neboť ničeho není nikdy nazbyt.

Grafika hry odpovídá její atmosféře a přestože možná není úžasná, poznáte, že je dostačující a plně vyhovuje. S hudbou je to o něco slabší. Velké pestrosti se nedočkáte, ale to, co uslyšíte, není špatné.

O čem stojí za to se zmínit, jsou video sekvence mezi některými bitvami a také intro, které jsou asi tím nejlepším, co dokresluje atmosféru a vtahuje hráče do děje. Herecké výkony, kostými, to vše způsobuje, že se těšíte do další bitvy, těšíte se, až Volistad bude váš.

IMPERIAL TRANSMISSION
Author: Ammeristah Ostanus, Lord of Terra
To: Lord Commander Militant
Date: 2564998/M41

Vaše výsledky předčily naše očekávání. Rychlý postup jednotek svěřených pod vaše velení se setkal s dalším kladným hodnocením až u Nejvyšších Lordů. Jen tak dál.

Vaše žádost o přidělení posil je však zatím nesplnitelná. Věříme však, že i nadále si povedete tak zdatně při osvobozování Volistadu jako doposud a zasloužené povýšení vás nemine.

Prozatím byla řeč o tažení (Campaign), čili jednom ze čtyř (!) možných herních módů. Je tu však možnost hraní jedné určité bitvy (Quick Battle), připraveného scénáře (Tutorial) nebo hry více hráčů.

Ve všech těchto módech se různým způsobem kříží všechny možnosti, které hra nabízí. Od budování armády, výběru nových zbraní, přesunu v armádách, až po možnost hraní za Orky.

Ve hře je spousta informací o vesmíru

Epic Warhammer 40,000, ve kterém se Final Liberation odehrává. Jak je jistě (nejenom) počítačoví nadšenci vědí, tento vesmír se před námi již několikrát otevřel, ať již v podobě stolních her nebo těch počítačových (Space Crusade, Ex-13).

Přeběhl jsem ulici a přikrčil se polozbořenou zídkou. Já a další čtyři mariňáci. Kousek od našeho provizorního stanoviště stál rozbořený dům, který ještě nesl znaky Impéria. Docela smutný obrázek. V jeho zdech se usadila jednotka Orků a občasnou střelbou škádlila naše jednotky.

Naznačil jsem svým parťákům, že mám v úmyslu ty zelenokožce dostat. Kývli na souhlas.

Nad hlavami nám prolétl imperiální Thunderhawk Gunship. Po chvíli již odstřeloval Battlewagon protivníků. Ve chvíli, kdy explodoval, jsme jako na povel opustili náš úkryt a rozběhli se směrem k tomu domu. Jednou jsem vystřelil a Orčí duše za oknem opustila tenhle svět.

V té samé chvíli jsem ucítil závan tepla, a pak obří projektil roztrhal mé tělo. Jak jsme jen mohli přehlédnout tu Gobsmashu...

Klady téhle hry není třeba vyzdvihávat. Lepší bude zmínit se na závěr o docela důležité vadě na kráse. Pokud totiž pošlete nějakou jednotku na vzdálenější místo, stává se, že si ani náhodou nevybírá tu nejkratší cestu a někdy je opravdu hrdinský výkon postavit nějakou jednotku tam, kam zrovna potřebujete nebo třeba nechat přistát Thunderhawk. Ale stojí za to to překousnout.

O něco větší problém jsem zaregistroval v jedné bitvě, kdy se hra zasekla vždy, když jsem ve velice vyrovnaném boji získával na vrch.

Chcete-li poradit dobrou strategii, pak vězte, že v této hře nevyhrává silnější, ale armáda, která má větší morálku. Proto se za každou cenu snažte ovládnout aspoň jeden ze dvou bodů, který udrží morálku vaší armády. Ovládnout a udržet. Pak máte vyhráno.

IMPERIAL TRANSMISSION
Author: Lord Commander Militant
To: High Lord of Terra
Date: 2564998/M41

Volistad IV je opět pod kontrolou Impéria!

-pž-

EXCALIBUR ★★★★★ 82

Turn-based strategie. SSI, 1997. **Minimum:** Pentium 90, 16 MB RAM, 2x CD, Win 95. **Doporučeno:** Pentium 133, 16 MB RAM, 16x CD. **Testováno na:** Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, 16x CD.

Actua Golf 2

ODLOŽTE HOKEJKY, BERTE GOLFEJKY

Nejsem odborník na golf. Přesto jsem se na tento „sport boháčů“ vrhl, abych pro vás mohl připravit aktuální recenzi. A hle -

První překvapení, které mne jako milovníka dobré muziky příjemně zasáhlo, byla hudba. Totiž poté, co se přežene reklamní intro propagující Actua Sports Series, se z reproduktorů začne linout velice příjemná melodie, kterou bych u golfu skutečně nečekal. Zmámeně jsem několika kliknutími otestoval menu a vrhl se do procvičování golfových úderů.

Nutno přiznat, že se mi ihned nabídlo srovnání s hrou The Golf PRO (demo na CD Ex-64) a totiž při ovládání.

Zatímco u The Golf PRO je úder holí závislý na vašem smýknutí myší, Actua Golf 2 přináší celkem klasické a zaběhnuté ovládání tlačítkem. V pravém dolním rohu máte k dispozici „Úderometr“, který vám mj. naznačuje, jakou silou byste měli do míčku

udeřit. Vy nejprve jednou kliknete na střed a druhým kliknutím udeříte. Pak závisí na vás, kdy dalším stisknutím levého tlačítka na myši, příliv síly zadržíte. Poté se dle vašich instrukcí zachová vámi řízený golfista a úder provede.

Toto ovládání je poněkud méně náročné, než u srovnávané hry, ale pořádně se do míčku trefit nebo ho lehce doťuknout do jamky, dá stejně práce.

Hrát můžete v Anglii, Japonsku, Skotsku a USA. Svého hráče si můžete obléknout a vybrat mu barvu kůže. Asi nikoho nepřekvapí, že ho můžete i pojmenovat.

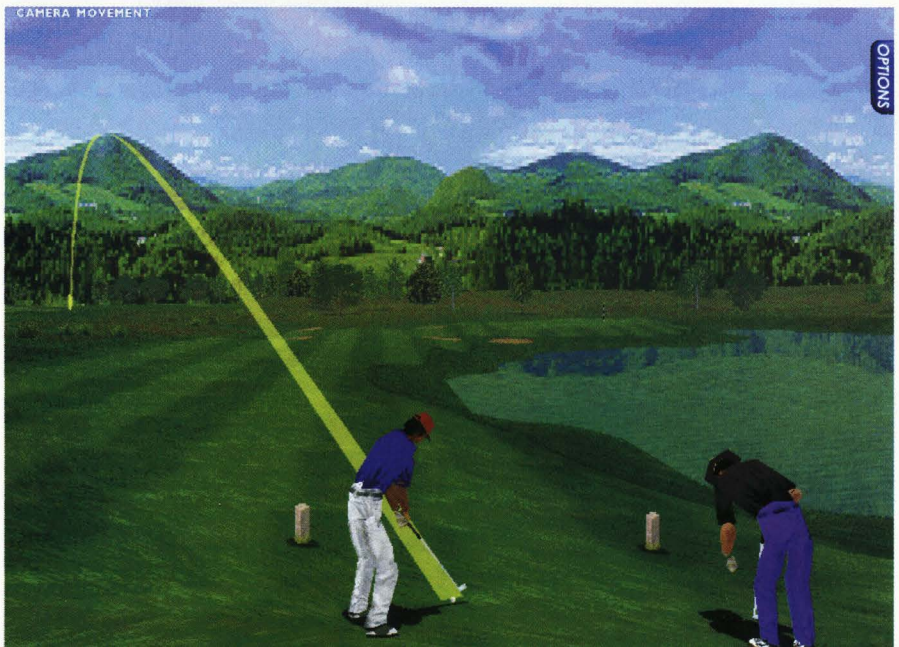
K dispozici je několik možných typů her. Účastnit se lze AMA Tour, Strokeplay, Matchplay, Skins, Foursome, Fourball, Pro Tour (bez znalosti golfu si to netroufám nijak přeložit) nebo si jenom tak zacvičit. Počasí si můžete nastavit.

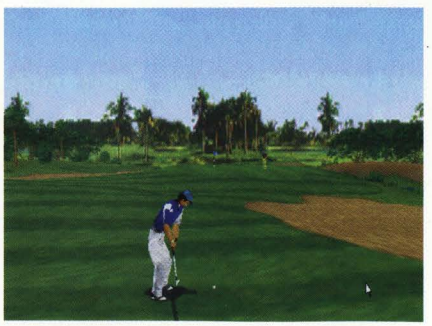
Při bojích na golfovém hřišti si to můžete rozdat s hráči řízenými počítačem nebo vašimi kamarády, kteří mohou sedět vedle vás nebo hrát přes modem. Postavičky vašich protihráčů se při vašich úderech promenádují nervózně kolem a čekají, jak si povedete. Když se vám nezdaří úder, váš hráč vztekle máchne holí nebo nevěřícně zírá atp.

Vaše hra je neustále komentována odbornými komentátory a při dobrém úderu se ozve potlesk (publikum však nikde vidět není) nebo když těsně minete jamku, tak to zahučí. Kolem bučí krávy a vy si můžete vychutnat optimisticky zelenou krajinu golfového hřiště, proloženou jezírky, říčkami a blátem. Do stromů se můžete trefovat a vychutnávat si šumění listí, když míček propadá mezi větvemi. Nikoho z mých protivníků se mi zasáhnout nepodařilo. Škoda.

Actua Golf 2 má docela dobrou hratelnost a hlavně sympatickou grafiku (na rozdíl od The Golf PRO). Jsem si jist, že příznivce golfu nezklame, ale já si raději počkám na Actua Ice Hockey nebo Premier Manager 98 (to je fotbal), které společně s Actua Tennis doplní v nejbližší době sérii Actua Sports.

-pž-





EXCALIBUR ★★★★☆ 72

Gremlin Interactive. Sport, golf. **Minimum:** 486DX/66 Mhz, 16 MB RAM, 2x CD, Win95, Direct X5. **Doporučeno:** Pentium 120, 16 MB RAM, 8x CD. **Testováno na:** Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, 16x CD.

Star Wars - Jedi Knight

Mysteries of the Sith

PŘED MNOHA LETY V JEDNÉ VZDÁLENÉ GALAXII...

Vítězství Kyle Katarna nad sedmi Temnými rytíři řádu Jedi znamenalo veliký úspěch pro všechny rebely. Tento čin uchvátil Maru Jade, nájemného zabijáka, která se do té doby cvičila na Temného rytíře pod dohledem Impéria. Neváhala a vydala se za Kylem, aby on dokončil její výcvik.

Oba se setkali na základně rebelů na Altyru 5, ale klid této stanice byl náhle narušen útokem imperiálních jednotek. Kyle všeho nechává a pouští se do boje...

Není to však pouze on, koho v tomto pokračování Lucasovské série o rytířích řádu Jedi ovládáte. Také Maru povedete v některých misích, a to ve chvílích, kdy se Kyle vydává po stopách tajemného chrámu Sith, okolo kterého se nové pokračování točí. A právě Mara bude muset čelit střetnutí mezi silami dobra a zla. Jakou stranu si asi v závěru svého výcviku zvolí?

Na místě je přiznat, že Mysteries of the Sith není regulérní hrou, ale balíkem nových misí, takže k jejímu hraní potřebujete hru Jedi Knight: Dark Forces 2. To by však nemělo být žádným problémem, jelikož ti z vás, kdo jsou fandy Hvězdných válek, ji určitě dávno vlastní. Z hlediska rozlehlosti a propracovanosti se však MotS vyrovná jakékoliv plné hře.

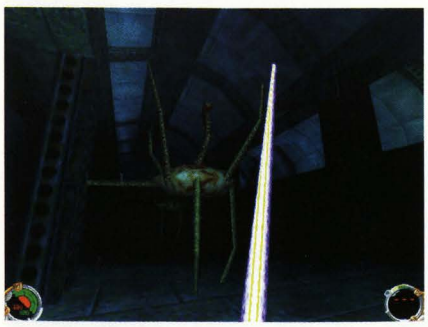
Ovládání se od Jedi Knight příliš nezměnilo (i když nějaké změny tu jsou) a je tak příjemné, že i nováčkům přejde rychle do krve.

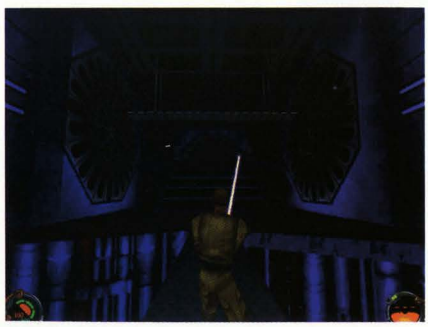
Okolí sledujete jakoby vlastníma očima (Doom styl) a paleta zbraní, které při svých dobrodružstvích můžete používat, je velice slušná. Z těch nových bych jmenoval Carbonitovou pušku, jejíž výstřel soupeře zmrazí.

Kromě zbraní můžete samozřejmě po-

užívat Sílu. Zde se nabídka možností rozšířila o pět nových schopností, přičemž kromě dvou fungují všechny z Jedi Knight. Mezi všemi bych se opět zmínil o Lightsaber Throw, která, jak z názvu vyplývá, umožňuje vrhnout váš světelný meč, jenž poté co udeří, vrátí se jak bumerang zpět. A to se určitě hodí.

Původní hudba z Hvězdných válek (filmu) vás provází po celou hru a umocňuje tak výbornou hratelnost. Ve hře narazíte na všechny atributy této vesmírné ságy, prostě tu snad vůbec nic nechybí. Budete velice rychle pohlceni bojem rebelů proti Impériu, stejně jako starobylým světem chrámu Sith a jeho katakombami, a když se nebudete bránit, tak bezpochy-





by této hře propadnete. Nemusíte se však obávat, v životě se stávají horší věci.

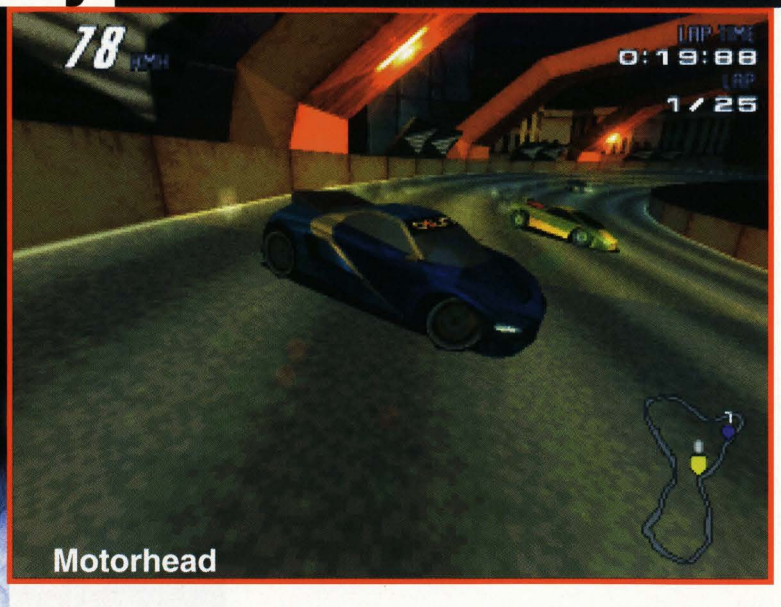
Když tak přemýšlím, jak tuto recenzi ukončit, napadá mě jediné: Síla s vámi! Ale to už někdo řekl, né?!

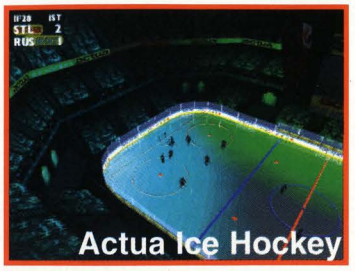
-pž-

EXCALIBUR ★★★★☆ 88

Akční, RPG. LucasArts, 1997. **Minimum:** Pentium 90, 16 MB RAM, 2x CD, Win 95, DirectX 5. **Doporučeno:** Pentium 133, 32 MB RAM, 16x CD. **Testováno na:** Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, 16x CD.

Novinky





■ Letos v květnu by se měla objevit nová hra nesoucí jméno známého počítačového hrdiny **Leisure Suit Larry's Casino**. Tento sierrácký projekt by nám měl představit Larryho casino, ve kterém naleznete ruletu, kolo štěstí, sloty, poker a nějaké multi-playerové hry, které prý nikdy předtím nebyly kvidění. Vašimi protihráči budou postavy z adventure, ve kterých tento superhrdina vystupoval.

■ Firma Gremlin vyvrhne v nejbližší době hned několik zajímavých her. V sérii Actua Sports půjde o **Actua Ice Hockey**, **Premier Manager 98** a **Actua Tennis**. Dále to bude simulátor z budoucnosti **Hardware**, závody aut nazvané **Motorhead** a další: **Blade**, **Buggy**, **N2O**, **RPG**, **Tribal Lore** a hlavně, patrně největší bomba, je hra **Tamagotchi**, která je přesně tím, čím se obáváte, že je.

■ Firma Virgin ohlašuje, že práce na **Dune 2000** konečně vrcholí, takže i této očekávané strategie se snad brzy dočkáme. Obrázky nevypadají špatně, uvidíme, jak na tom bude hratelnost.

■ Kolovou strategii **M.A.X. 2** by měla v prvním čtvrtletí t. r. uvést firma Interplay, která až na rok 1999 připravuje pekelnou hru **Leviathan**.

■ **Xenocracy** je název hry, kterou by co nevidět měla představit firma Grolier Interactive. V této hře odehrávající se v budoucnosti byste měli bojovat za udržení politické a ekonomické stability v solárním systému. Kromě této hry je též aktuální **V2000**, čili Virus 2000. Na konci roku by se měla objevit hra **Dragonflight: Chronicles of Pern**, podle knihy Anne McCaffrey.

■ **Beast Wars Transformers** je hra představující legendární Autoboty a Deceptikony ve zničující válce. Přináší na jaře firma Hasbro Interactive.

■ Ve čtyřech proti zlu? Proč ne. Zvládli to mušketýři, zvládneme to i my. Ve hře **Hexplore** od firmy Infogrames budeme mít šanci.

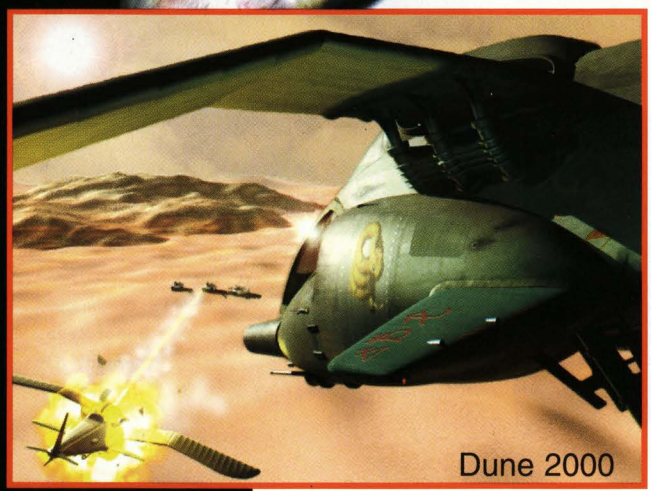
■ Mechové již opět přichází - **Earthsiege 3: Future Wars** od firmy Sierra právě klepe na dveře.

■ **Darklight** nebo **Hell Raiser** (bohužel s filmem Hellraiser to má společné jen jméno), stačí si jen vybrat. Takové jsou plány firmy Rage Software plc. na tento rok. A navíc ještě **Dead Ball Zone**, **Jonah Lumo Rugby** a **Trash it**.

■ **Sentinel Returns!** Tuto senzační zprávu nám přináší na jaře firma Psygnosis.

■ Co si dát trochu hororu v podobě hry **Resident Evil 2** od firmy Capcom Co., Ltd.

-pž-



Lahůdka pro majitele počítačů Macintosh a Amiga:

CD-ROM MacLife č.1 plný software!!!

Funguje na MAC kompatibilních počítačích, tedy i na Amize (pod emulátorem Macintoshe, např. ShapeShifter)

mac life

ALTERNATIVNÍ DIGITÁLNÍ MAGAZÍN PRO UŽIVATELE MACOS

Z obsahu: **Demoverze her:** Carmageddon, Conquest, Damage Incorporated, Duke Nukem 3D, F/A Hornet 3.0, Fallout, Imperialism, Quake. **Demoverze aplikací:** Adobe Illustrator 7.0, Claris Home Page 2.0... a desítky dalších užitečných programů.

Mac™OS

Cena CD-ROM Mac Life 1:
jen **70 Kč** + 30 Kč poštovné!

AMIGA MAGAZÍN

Historická 4 čísla prvního Amiga časopisu u nás! Vystřihovánka Amigy 3000 a plno i dnes prospěšných informací!!!.

Cena kolekce Amiga Magazín 3-6:
jen **80 Kč** + 30 Kč poštovné!

Způsob objednáníMacLife a Amiga Magazínu je stejný, jako objednání Excaliburu (viz poslední strana tohoto Excaliburu).

Zasíláme okamžitě po obdržení platby!

Ducháček

S-F HORROR FANTASY COMICS

Když se večer začne stmívat a vy budete mít tu správně drsnou náladu, sedněte si k oknu, pusťe si drsnou muziku a začtěte se do drsného Ducháčka!

Starší čísla (1,2/97 - 25 Kč/ks + poštovné) objednávejte na adrese:
DUCHÁČEK, Tupolevova 516, Praha 9 - Letňany, 199 00

V dubnu vychází DUCHÁČEK SPECIAL!!!

AllStar Šumavská 19, Praha 2
Tel.: 2425 55 05/08, Fax.: 2425 7357
AllStar Moravia Svornosti 2, Havířov
Tel: 069-6810 900, Fax: 069-6810 564
TouchWARE Project Husinecká 3
Praha 3, tel/fax 02/628 4201

allstar computer systems

POČÍTAČOVÉ SESTAVY ALLSTAR CLASSIC

AllStar Classic IBM 166 MMX **19.450,-**
AllStar Classic IBM 200 MMX **20.951,-**

Záruka na uvedené sestavy je 18 měsíců.

Sestava obsahuje:

základní deska TX s podporou MMX, 512kB cache
procesor IBM s instrukční sadou MMX
operační paměť 16 MB EDO
pevný disk 1,7 GB UltraDMA
FDD 3,5" 1,44 MB
grafická karta PCI, 1 MB
skříň Minitower 200 W
SVGA 14" monitor
klávesnice W95
podložka
myš

Příplatky k sestavám

zvuková karta 16bit	+648,-
SoudBlaster AWE 64	+2.828,-
na 32 MB EDO RAM	+1.312,-
HD 2.1 GB Ultra DMA	+951,-
HD 3.2 GB Ultra DMA	+2.771,-
CD-ROM 24 Speed	+2.617,-
Windows 95 CZ OSR2	+2.869,-
15" SVGA Color Monitor Philips OEM	+3.131,-

MODEMY

U.S. ROBOTICS SPORTSTER 33.6 ext. HOMOLOGOVÁN **5.982,-**
SUPRA EXPRESS 33.6 interní **2.846,-**

ZVUKOVÉ KARTY

Schubert 32 PCI SoundCard, 3D Sound, Wavetable **2.451,-**

TISKÁRNY

HP DeskJet 670C **6.750,-**
HP LaserJet 6L **13.790,-**

GRAFICKÉ AKCELARÁTORY

Grafický akcelerátor Diamond Monster 3Dfx **5.990,-**

SPLÁTKOVÝ PRODEJ

	1. splátka	ostatní
AllStar Classic IBM 200 MMX	8.380,-	652,-
AllStar Profi 166 MMX	12.285,-	955,-
AllStar Profi 200 MMX	12.866,-	1.000,-
AllStar Profi 233 MMX	14.033,-	1.091,-

- **Venus 3Dfx Voodoo 3D**
- **grafický akcelerátor**
- **Integrated 175 MHz 24 and 32-bit CLKDAC**

viz test časopis Score 2/98

VENUS 3D **5.205,-**

POČÍTAČOVÉ SESTAVY ALLSTAR PROFI

AllStar Profi 166 MMX osazeno Intel Pentium 166 MMX **30.714,-**
AllStar Profi 200 MMX osazeno Intel Pentium 200 MMX **32.164,-**
AllStar Profi 233 MMX osazeno Intel Pentium 233 MMX **35.082,-**

Sestava obsahuje:

Procesor Intel Pentium MMX, MotherBoard PCI, Intel TX, 512 kB Burst Cache s podporou MMX, obsahuje nejnovější čipovou sadu TX (10% nárůst výkonu oproti HX chipsetu), chlazení procesoru podle jeho teploty - řízené základní deskou

✗ 32 MB SDRAM 10 ns ✗ HD 2.1 GB ULTRA DMA, 3.5" FDD ✗ 15" Color SVGA digitální monitor OEM Philips, NI, LR, MPR II ✗ Grafická karta ATi Xpression PCI 2 MB ✗ CD-ROM 24xSpeed ✗ klávesnice Ergonomic Win 95 ✗ provedení MiniTower ✗ myš s podložkou

Záruka 2 roky

Uvedené ceny nezahrnují DPH

4 AMIGA MAX
Příloha časopisu Excalibur pro přátele počítačů Amiga

NAŠI věrní čtenáři, doufám, že jste zůstali našimi věrnými čtenáři i po skandálu s posledním CD. Náš P.O.Box i moje e-mailová schránka byly zcela zaplněny dopisy naštvaných vás. Někteří nám poslali konstruktivní kritiky, někteří jen sprostě nadávali, jiní navrhovali jak tuto situaci řešit...

Tak co se tedy s minulým CD stalo: naše vydavatelství získalo update vypalovacího softwaru pro MACa, který obsahoval i několikero nových formátů. Nu a milého pana vydavatele (nepoučeného z omylů během posledních let) nenapadlo nic jiného, než použít nejnovější a údajně nejkompatibilnější formát, který byl (mimochodem) určen speciálně pro MS-DOS + WIN95. To ovšem ještě nelze považovat za rozhodující krok na cestě k nefunkčnosti CD. Tento příběh má totiž pokračování: vypálený master CD dostal na otestování JayTee. Ten po mně do redakce vzkázal, že CD je naprosto v pořádku, pan vydavatel jej tedy odvezl do lisovny a za pár dnů se nové číslo Excaliburu (myšleno tedy 64) objevilo na stánkách...

Když se Excalibur 64 prodával již druhým dnem, zastihl jsem JayTeeho v odpoledních hodinách na internetu (přesněji na ICQ) a ten mi zděšeně hlásil, že CD je nečitelné. Nechtělo se mi tomu věřit, a tak jsem se stále vyptával na všechny podrobnosti, až se JayTee doznal, že CD jen prohlédl pod Win95, kde bylo všechno v pořádku, ale teď vložil CD do své Amigy a ono nic...

Zde je tedy zakopán pes. Když jsme se o této katastrofě dozvěděli, rozhodli jsme se pro jediné možné řešení - vydat software z CD64 znovu a přibalit k němu něco aktuálního. Naštěstí jsem ještě měl originál CD doma na harddisku, takže jsem vše zapakoval do LHA, to aby to fungovalo za jakékoliv situace, uzpůsobil všechny (bylo jich přes padesát!) instalační skripty novému CD, a přihrál to „něco aktuální", což jsou na tomto CD nejnovější verze všemožných portů Dooma pro Amigy (dva i pro PPC!), jimž je věnován článek jednoho z našich nových autorů.

50 MEG CD Demo hry onEscapee zůstalo rozpakováno (jde tedy spustit přímo z CD), neboť již nepředpokládám další komplikace a taky by se asi každému nechtělo rozbalovat několik-desítek-MB-dlouhý LHA archiv k sobě na harddisk.

To je do úvodu vše a já doufám, že vám toto CD konečně přinese tolik potěšení, jako mělo přinést už minule. —**Joe**

Redakční zpravodaj

THE WIND OF CHANGES

Minule jsem se v úvodníku zmínil o změnách chystaných v našem redakčním týmu. Z náboru, který jsem osobně provedl na internetu, vzešli dva noví nadějní autoři, další se přihlásil na výzvu v minulém čísle. JayTee už pro nás nepíše, avšak v šuplíku mi zůstaly dvě jeho recenze (Uropa2 CD a Total Tetris), které (pokud se vejdou) vyjdou v příštím Amiga MAXu, případně si je budete moci prohlédnout na našich internetových stránkách na adrese „www.amigamax.ligna.cz". Ani Prófa už s námi nespolupracuje v oblasti her, ovšem čas od času se od něj mohou objevit recenze uživatelského software.

PROFILY AUTORŮ

Johnie / *Jan Pečenka*

věk: podle toho jak se vyspím
mám rád: pěkný holky, svý kamarády
nemám rád: tvrdý drogy, škaredý holky, 80 procent svých spolužáků z Fakulty informatiky Masarykovy University
oblíbená hudba: Mike Oldfield, Mike Oldfield.....Jethro Tull, Spin Doctors, Doors
oblíbené filmy: Mlčení jehňátek, Sedm, Trainspotting
Nej hry: ATARI 800: Zorro. ZX: R-Type, Silkworm. Amiga 500: SuperFrog, Ishar II. Amiga 1200+ : Slamtilt, Superfoul EGG, Xtreme Racing, Dune2. PC: Dune2, System Shock
nej. pivo : Litovel 10
životní krédo: nikdy není tak zle, aby nemohlo být tak, jak mně.

Terminator 2 / *Michal Koudelka*

- postava obestřená tajemstvími a záhadami...

Mirek / *Miroslav Martinka*

- takřka třicetiletý Pražák, ženatý. Praxe s Amigou osm let, nyní majitel dvou Amig s 030 a 060, z počítačových her má nejraději strategie. Bude vám přinášet recenze i reportáže ze zajímavých akcí, kde se bude dít něco kolem Amigy.

FUNGUJE AWEB Z EXCD?

Taková je poměrně častá otázka našeho čtenářstva. Tazatelé se domnívají, že nikoliv, ale já odpovídám: Ano! AWEB 3.1, který se objevil již na minulém CD (naštěstí v LHA archivu) funguje, ale pouze jeho na 30 minut limitované demo. Pokud se pokusíte spustit update verze 3.1, tak to vám samozřejmě nepoběží, neboť update potřebuje plnou verzi 3.0.

— **Joe**

TOP FIFTEEN ČTENÁŘŮ

hitparáda

No, nepotěšili jste mě, ani já vás nepotěším! Protože mi do hitparády přišlo jen pár hlasů, toto kolo se ruší, pořadí z minulého čísla zůstávají a k době setrvání her v hitparádě se přičítá jednička. Pořadí je tedy (pokud si už nepamatujete nebo nemáte minulý Amiga MAX) následující ➡➡➡

Doufám, že se zase polepšíte! Pravděpodobně si na vás od příštího čísla vymyslíme nějakou soutěž vázanou na tipování hitparády...

1. (1.) [3] **Dune 2,** Virgin, strategie {110}
2. (4.) [3] **Worms: Director's Cut,** růžovci {110}
3. (14.) [3] **Settlers,** Blue Byte, strategie {98}
4. (2.) [5] **The Killing Grounds,** Team 17, 3D akce {92}
5. (5.) [3] **Slamtilt,** 21st Century, pinball {86}
6. (9.) [5] **SWOS,** Sensible Software, kopaná {74}
7. (new) **Moonstone,** Mindscape, bojová {70}
8. (12.) [2] **UFO,** Microprose, strategie {62}
9. (new) **Myst,** ClickBoom, adventura {56}
10. (7.) [5] **Breathless,** Power Computing, 3D akce {55}
11. (6.) [2] **Trapped II,** Oxyron/NGS, RPG {48}
12. (3.) [5] **Wendetta 2175,** Vortex, střílečka {48}
13. (new) **Minskies,** Binary Emotions, logická {41}
14. (15.) [2] **Strangers,** Ablaze/Vulcan, beat'em up {37}
15. (new) **Shadow of the 3rd Moon,** BBD/Titan, simulátor {32}

Permonie

ZOTROČOVÁNÍ TRPASLÍKŮ VLÁDCEM NE TAREM

Kdyby vám někdo tvrdil, že nejhorší na světě jsou trpaslíci - nevěřte mu, protože nová česká hra od nadějného týmu Bohemia Software dokazuje pravý opak. Již před mnoha staletími totiž tito tvorové obývali podzemní prostory hor a podařilo se jim sjednotit své kmeny do jedné veliké říše. Jmenovala se Permonie. Zažívala veliký rozkvět za vlády moudrého krále Permona a i po jeho smrti následníci trůnu dále následovali jeho odkazu. Říše kvetla a bohatla. Jak už to ovšem tak na světě chodí, podlý a zákeřný kmen zlých trpaslíků vedený krutým vládcem Ne Tarem přepadl Permonii, uvrhl jejího krále Permona XXVII do vězení a místní lid zotročil. Našla se sice skupina bojovníků, kteří se postavili na odpor, byli však zrazeni a zabiti. Přežil jen jediný z nich a přísahal velikou pomstu...

Byl jsem zvědavý, co na mě vykoukne, až si hru pustím. Zavřel jsem se do pokoje, zapnul svojí Amigu a vložil do mechaniky první ze tří disket, na kterých se hra dodává. Po chvíli chroustání se objevilo logo týmu Bohemia Software a začalo animované intro dokreslující příběh hry. Poté následovalo menu. Nedočkavě jsem navolil start a po chvíli jsem byl požádán o výměnu diskety. Nic se nestalo a já blbě koukal na obrazovku. Časem mě napadlo stitknout tlačítko na joysticku a mechanika začala načítat. Spadl mi kámen ze srdce a hra se konečně nahrála.

Objevil jsem se na obrazovce jako malá postavička skřítka v zelené kapuci a už si to ke mně hnal nějaký jiný a červený trpaslík se zjevně nepřátelským úmyslem. Sakra proč je červený? Jo ták, panáček je komunista. Hbitě jsem stisknul fire a zíral jsem, jak jsem toho šmejda sejmul. Ale něco není v pořádku. Čekal jsem sekyru, nebo něco podobnýho a on si ho klidně odpráskne pistolí. Tolkien by se asi obrátil v hrobě... Zahnal jsem chmurné představy o zprzněném námětu a začal jsem hru hrát. A světe div se, začalo mě to bavit tak, že jsem snídal až hodně pozdě.

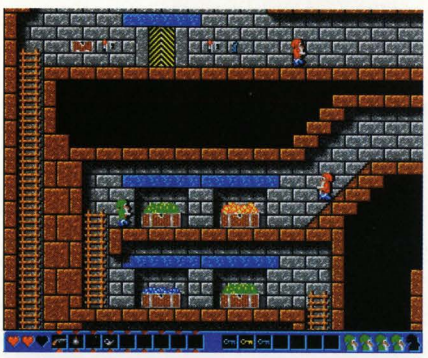
Musím vám teď něco říct - ta hra je hrozně těžká. Ale popořadě. Grafika je taková jednoduchá a jednotvárná, když přivřu obě oči, podzemní chodby připomínají svojí stavbou grafiku ze skvělé hry Gods od Bitmap Brothers. Ale možná je to tím, že vlastním SVGA monitor a hra je díky tomu pixelizovaná, na televizi nebo PAL monitoru bude jistě vypadat lépe. Chodíte v malých chodbách, šplháte po žebříku, skáčete a případně i jezdíte výtahem. Vašemu skřítkovi se při tom všem vlní kapuce tak, že vypadá i docela roztomile - teda až na tu pistoli v ruce. Pistole také není jediné, co může nést. Vždy, když najdete nějaký užitečný předmět, zobrazí se vám v dolní liště v modrém okýnku. Může to být kromě pistole třeba dynamit, klika a jiné užitečné předměty. Přepínáte mezi nimi kursorovými šipkami a když podle obrázku nepoznáte, o co jde, stiskete mezerník a objeví se vám popis předmětu. Je to jistě dobře vymyšlené, ale já osobně bych uvítal, kdyby byla pistole implicitně navolená napořád a nebyla součástí inventoráře. Často se vám totiž stane, že použijete někde nějaký předmět a zapomenete si navolit pistoli zpět. Srdnatě se potom ženete odstřelit rudého trpaslíka a ten parchant zatím odstřelí vás. Do pravé části modrých okýnek se ukládají nasbírané klíče. K procházení podzemních prostor je totiž nutně potřebujete, jelikož cestu často blokují zamčené dveře. Klíčů jsou 2 typy - modré a červené. Modré odemykají obyčejné dveře, červené klíče jsou vždy dva a odemykají východ z levelu. Bludiště samo o sobě není složité, ale člověk je nucen si ho zapamatovat, protože jinak se vám stane, že slezete do nějaké chodby po žebříku a z její druhé strany mimo viditelnou zónu obrazovky vás sejme žlutý skřítek se samopalem.

S ozvučením je to horší. Můžete si nastavit buď zvuky, nebo hudbu. V tomto případě vám bude hrát docela dobré techno. Já bych uvítal kombinaci obojího. Zvuky jsou ve hře dost důležité. Často někde jdete a zničeho nic se otevřou dveře když to nečekáte, vyhrne se několik trpaslíků a jací jsme byli. Zvuk dveří je často rychlejší než váš postřeh a je dobré se tím řídit. V kritických zónách je dobré používat systému „trpaslík Rambo" a držet fire i při chůzi.

Takže to shrneme. Předpokládám, že tato hra se nebude líbit 3D maniakům odchovaným Gloomem či Alien Breedem 3D. Doporučoval bych jí starším hráčům pamatujícím podobný styl her ze zlatého ZX Spectra, aby mohli se slzou v oku vzpomenout na tyto nádherné doby plošinovek neokupované PC šrotem. Mladí pařánci ve věku 8-12 let budou také nadšeni. Takže se mějte dobře, je možné, že se setkáme u druhého dílu. Jenom doufám, že nebude 3D.

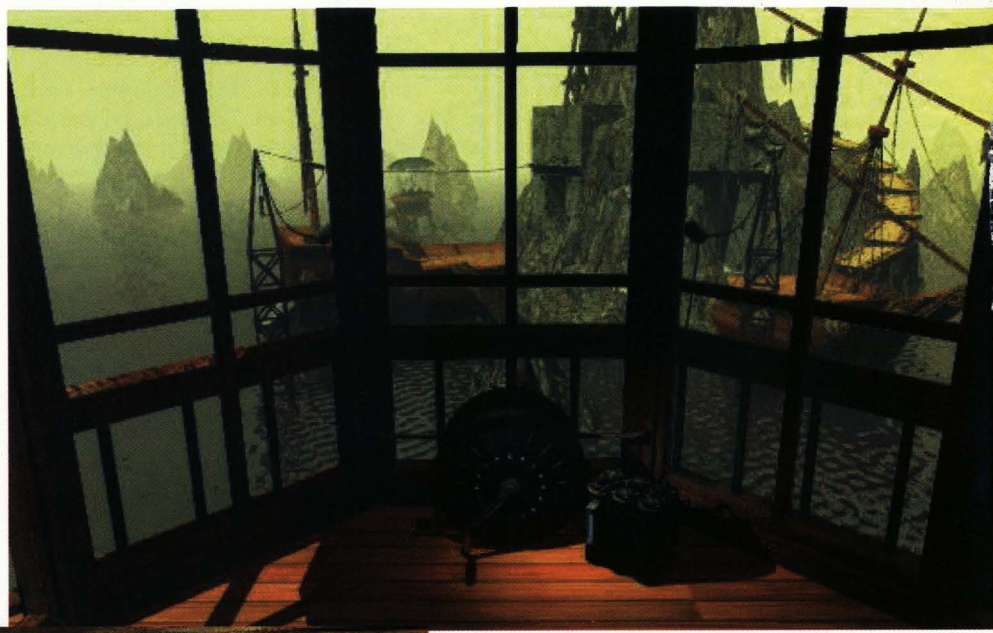
—Terminator 2

EXCALIBUR ★★★☆☆ 68



Myst

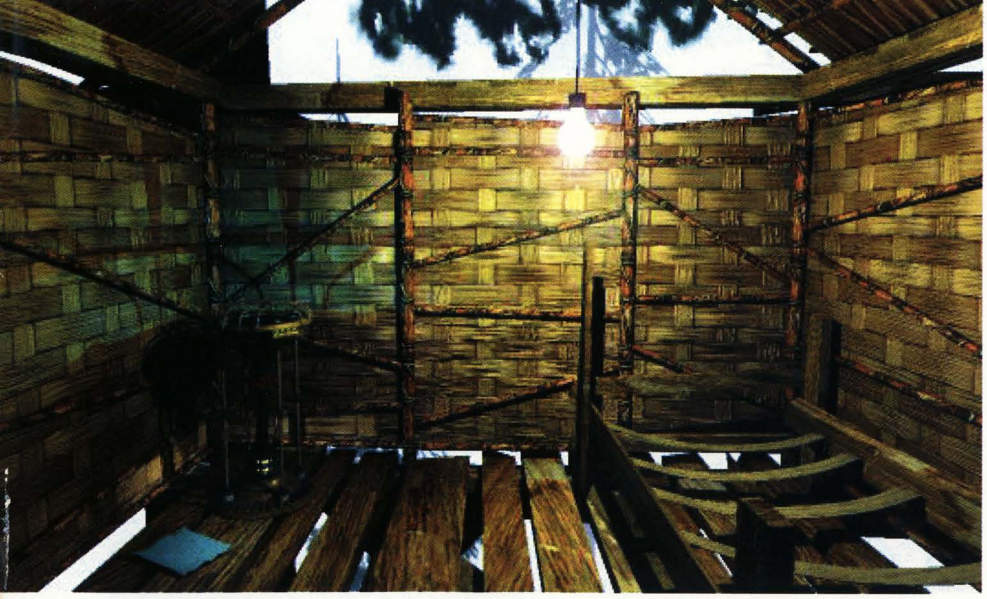
KONEČNĚ I MAJITELÉ AMIG MAJÍ MOŽNOST PODÍVAT SE NA TAJEMNÝ OSTROV MYST...



Labužnicky jsem dopil poslední doušek Coca-Coly, zavřel od věčného čumění bolavé oči a s výrazem věčného blbečka rozproudil šedou kůru mozkovou do takových výkonů, až mě rozbolela hlava... Ne, samozřejmě jsem se přenesl asi tak o rok nazpět a vzpomněl si na velký humbuk kolem připravované hry s velkým H, ukrývající se pod tajemným názvem MYST.

Bohužel, mlha se neskrývala pouze pod názvem, ale i v přípravě samotné hry. Nikdo nevěděl, ba ani netušil, jestli hra opravdu vyjde, jak zdaleka je rozjetá příprava konverze této, ve své době nejúspěšnější hry na PC, a kdy se konečně objeví na našich pultech, abychom za těžce vydělané prašule koupili a alespoň rok nebo dva hráli tuto bombu na svých Amigách.

Čas plynul, někteří slabí jedinci nevydrželi a prodali své mašinky, jiní přestali komunikovat s okolním světem a někteří dokonce vytáhli diskety s nic neříkajícím názvem Moonstone, aby se po čase ujistili, jak se vlastně tato hra ovládá a hraje. Až v tuto chvíli a v tento čas nás chlapci z Click-Boomu a PXL Computers přesvědčili (nebo alespoň chtějí přesvědčit), že to nekonečné čekání se dozajista vyplatilo. Takže, o co vlastně go? Celý mystický svět je přeplněn různými hádankami a logickými zákysy ne proto, aby vás dohnal k šílenství, ale samozřejmě proto, aby vaše ego mumlalo něco o tom jak jste dobří, neboť projít všechny čtyři světy, dát dohromady ztracené listy, které obsahují zpověď dvou bratrů, překonat spousty a spousty nebezpečí, to tedy nebude nic jednoduchého. Ale nezoufejte, v této hře vás nikdo nemůže rozpárat, vykuchat nebo jakkoliv zabít.V Mystu totiž nikdy nezemřete! Tak až budete po 6 měsících hraní zoufalý, protože nebudete moci dál skrz zavřené dveře, lehněte si, odpočiňte a za 30 minut pokračujte.Uvidíte, že to nakonec přece jen půjde. Jediná nevýhoda je v tom, že pokud neumíte vcelku dobře anglicky, budete hlavně zkoušet co a kde máte provést. Opravdu, jazyková náročnost je tu dost obtížná. A jak to s Mystem vlastně vypadá?

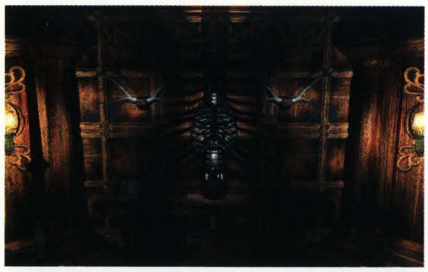


Grafika: Myst je AGA-only. Na každém kroku spatříte 256ti barevné statické obrázky, které jsou prošpikované animacemi. Obrázky jsou v klasickém IFF-formátu ve vysokém rozlišení a hlavně jsou velmi realistické. Uvedu to na příkladu: Pohybujete se v lese, všude slyšíte cikády, v dálce zní příboj moře a kdyby existoval patch nebo hardwarová karta pro emulaci pocitu z vůně, začali byste běhat po místnosti a hledat pravé hřiby či kozáky. Vážně, graficky zdařilejší hru jsem prostě neviděl!

Video je kapitola sama o sobě. Protože je ve formátu QuickTime, nedokážu pochopit dost slušnou rychlost i na procesoru 68030/50MHz (to bude tím, že tyto animace běží v malém okénku). Vše je nádherně renderované, barevné a hlavně se spoustou zvuků. A propo! Ti, co vlastní grafickou kartu, obdrží patch pro podporu CyberGraphX e-mailem přímo a rovnou od ClickBoom.

Hudba, zvuky: Díky zvukovému výstupu přes AHI uslyšíte opravdu kvalitní zvuky a hudbu. Je to dané samozřejmě tím, jak rychlý procesor a kvalitní bedny máte. Měl bych taky uvést, že všechny soundy, které slyšíte a nad nimiž vám tečou sliny z úst, jsou opravdu jen a jen samply, dokonce pouze mono maximálně do 22 kHz ve formátu QuickTime. Absolutně bombasticky zní úvodní intro, které vás chraplavě-temným hlasem láká do hry.

Hardware: Hra, která se dodává na 1CD, obsahuje plných 640 MB dat. Je to tedy opravdu only full CD version. Dokonce jsem z méně povolaných úst slyšel, že je asi o 40 MB větší než originální verze. Díky tomu a samozřejmě díky kvalitní grafice a zvuku má i větší hardwarové nároky. Amiga se srdcem 68020 mu sice stačí, ale 8 MB FastRAM hovoří jasně o tom, že A1200 s fastkou je opravdovým minimem.

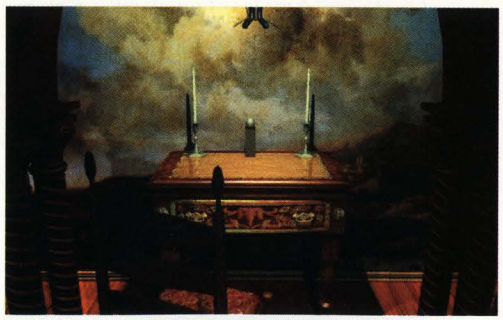


Instalace: Po vložení CD do vaší mechaniky vám hra nabídne pouze instalační ikonu, kde si vyberete, jak velkou instalaci si spustíte. Instalací se myslí okopírování 5 MB, 40 MB, 270 MB (které se doporučuje) a 310 MB souborů na váš harddisk. Pokud nemáte nainstalován AHI, nevadí, na CD se nachází plná instalačka pro váš zvukový výstup a vaše dokonalé slechy. Co víc si přát? Nic. Maníci od ClickBoomu pamatovali opravdu na všechno!

Takže po dlouhé odmlce nám osud a hlavně firma ClickBoom s PXL Computers připravili opravdovou lahůdku v podobě PC bomby MYST. Pro ty z vás, co ještě nemají turbokartu, RAM, harddisk nebo CD-ROM: Rychle si dovybavte svou lásku Amigu, neboť veškeré nově ohlášené tituly tohle vše vyžadují. A že toho nebude málo!!! —**Mirek**

EXCALIBUR ★★★★★ 90

Adventure. Clickboom, 1997. **Minimum:** Amiga 1200, 8 MB FastRAM, HDD, 2x CD. **Doporučeno:** Amiga 1240, 16 MB FastRAM, HDD, 4x CD, grafická karta. **Testováno na:** Amiga 1260/50 MHz, 36 MB FastRAM, HDD, 8x CD.



DOOM

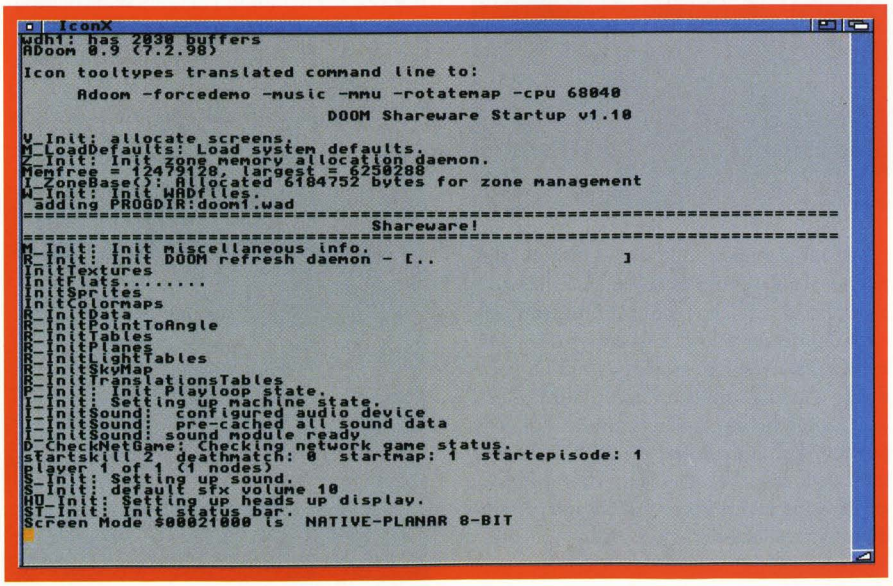
Zapínám svoji Amigu a poprvé spouštím program DoomAttack ... žasnu, DOOM běžící v plném okně při vysokých detailech! Střílím, řežu, zabíjím ... no jó, ale vždyť ono je to úplně němý...naštvaně otáčím „volume“ svojí hi-fi soustavy úplně doprava kdyby náhodou ... UAAAAAA, PRÁSK, UAAAAA ... jé hele, není to němý, ale babička chudinka stojící u pravé bedny je asi definitivně hluchá. To mám radost...

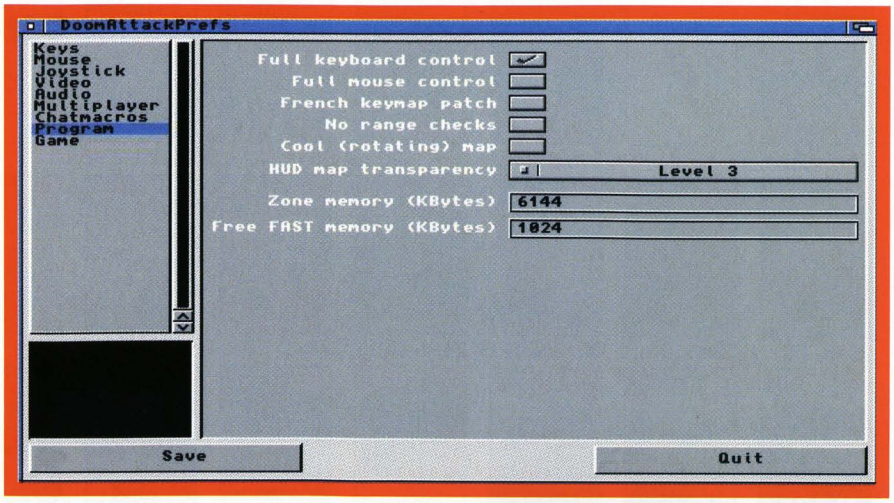
Tak takhle nějak vypadalo moje první setkání s pravým nefalšovaným DOOMem na Amize. Programů jako je DoomAttack (dále jen DA), takzvaných AmigaDOOM_ portů, se objevilo hned několik poté, co IDSoftware zveřejnil zdrojové kódy DOOMa. Všechny jsem vyzkoušel a předkládám Vám výsledek svého šetření.

Pro všechny porty platí přibližně to samé. Vyžadují procesor 68020 a vyšší (čím rychlejší tím samozřejmě líp pro vás), harddisk, AGA, ECS nebo grafickou kartu, cca 4 MB FAST RAM, OS3.0+ (ne všechny), zásobník zvětšený na zhruba 100000 bytů (příkazem stack <velikost v bytech>) a ve vlastním zájmu byste měli disku přidat buffery aspoň na 500 (Při 30 bufferech budete totiž na zinicializování refresh daemona čekat až několik minut oproti pár vteřinám při 500). Ovládání pomocí klávesnice, myši nebo joypadu (pro zatvrzelé lamače možnost joysticku) a samozřejmě WAD soubor z originálního DOOMa (PC nebo LINUX). Hned na začátku bych chtěl z pěti programů (ADoom, AmiDoom, AmigaDoom, DoomAttack a PSIDoom) vyřadit ty, které neměly zvláštní možnosti. O PSIDoomu má smysl se zmiňovat snad jen proto, že je nejkratší a podporuje AHI, rychlostí v porovnání s ostatními nijak nevynikal. AmigaDoom vyžaduje RTG knihovny, což by nebylo na škodu, ale bohužel mi ve většině případů naprosto nekompromisně „vytuhnul“. AmiDoomu stačí OS2.04+ ale potřebuje 6MB FAST, nemá hudbu a je pomalejší než poslední dva. O těch bych se chtěl zmínit podrobněji.

DOOMATTACK 0.7, 570 KB

Vyžaduje procesor 68020+, HDD, AGA čipy nebo grafickou kartu, minimálně 2 MB FAST RAM a WAD soubor v adresáři programu. Vyzkoušel jsem DOOM1.WAD (shareware), DOOM2.WAD (DOOM II). DOOM.WAD z registrované verze „jedničky“ jsem neměl k dispozici, takže nemůžu jistě říct, zda funguje, ale protože fungují i zákaznické WADy ke dvojce (ke spuštění potřebujete i registrovaný WAD, ke kterému jsou určeny), nepředpokládám, že by byl výjimkou. Máte-li v adresáři souborů víc, použije se ten nejdelší. V archivu jsou 3 verze, pro procesor 030, 040 a 060 (pokud máte 020, dost paměti a trpělivosti použijete 030 verzi). První setkání jistě zpříjemní dokumentace ve formátu Guide a preferenční program, kterým můžete nastavit všechno, na co si vzpomenete (no všechno, mojeho budíka se mi nastavit nepovedlo). Některé speciální funkce se přidávají parametrem při zpuštění, např. DoomAttack -fps ukazuje v rohu obrazovky aktuální počet snímků za vteřinu. A jak to běhá? Rychlost je přinejmenším překvapivá. Jestliže František Fuka v jedné z prvních recenzí na DOOMa napsal, že na jeho 486SX/33 Mhz chodí DOOM při plném okně a vysokých detailech rychlostí cca 10 snímků za vteřinu, tak věžte, že na 9 - 10 snímků se DA zpomalí na mé 040 při výjimečných okamžicích (velké otevřené prostranství s mnoha nepřáteli, 1. máj...). V té





recenzi stálo, že při hodně rušných momentech se hra na uvedené konfiguraci zpomalí až na 2 snímky za sekundu. Toho se myslím nemusíte bát ani na 030, alespoň při malých detailech ne. Případně můžete zmenšovat výhled. DA ale není přesnou kopií PC DOOMa, on je lepší. Naprosto perfektní je možnost mít mapu umístěnou v herním okně (obrázky někde okolo). Můžete si vybrat z deseti různých pozic a z několika typů průhlednosti. Mapa se navíc celá otáčí narozdíl od originálu, kde jste se na mapě otáčeli vy. Zvuky jsou naprosto věrné, jako ostatně u všech portů. Hudba je zajišťována pluginem, který přehrává libovolné vámi vybrané moduly ve formátu P61A. Jakýkoliv protrackerovský modul můžete do tohoto formátu zkonvertovat třeba programem, který je na Aminetu mus/misc/P6102.lha. Máte možnost nastavit si pro každou herní situaci jinou hudbu.

ADOOM 0.6 700 KB

Vyžaduje rovněž procesor 68020+, 4 MB FAST RAM ale POZOR, stačí mu pouze ECS grafické čipy (šestistovkaři s turbokartami a majitelé A3000 bez grafické karty poskočit radostí, TEĎ!), na kterých DOOM běží v 64-barevném EHB módu namísto 256 na AGA čipech a grafických kartách. Musíte mít sice OS3.0+, ale když už máte trochu té FASTky, tak asi 2.0 nepoužíváte, nemám pravdu? ADoom je jediný z portů, ve kterém hraje hudba jak má být. Potřeba je k tomu navíc asi 2.5 MB dlouhý soubor MIDI nástrojů. Abych řekl pravdu, hrají ty nástroje trošku podivně, ale protože nevím, jak zní originál na PC, celkem se mi ta hudba líbila. To z něj dělá horkého favorita v boji o medaile... co, cože? Moc koukám na olympiádu...

Tedy, jak dopadá Adoom ve srovnání s DA? Mapa je taky vylepšená, ale přece jenom o trošku horší než v DA (o dost), i tady fungovaly všechny mnou otestované WADy a že jich bylo, ALE! ADoom je na mojí konfiguraci ještě asi o 2 až 3 snímky za sekundu rychlejší než DA. Myslím si, že i na 030 musí doslova lítat.

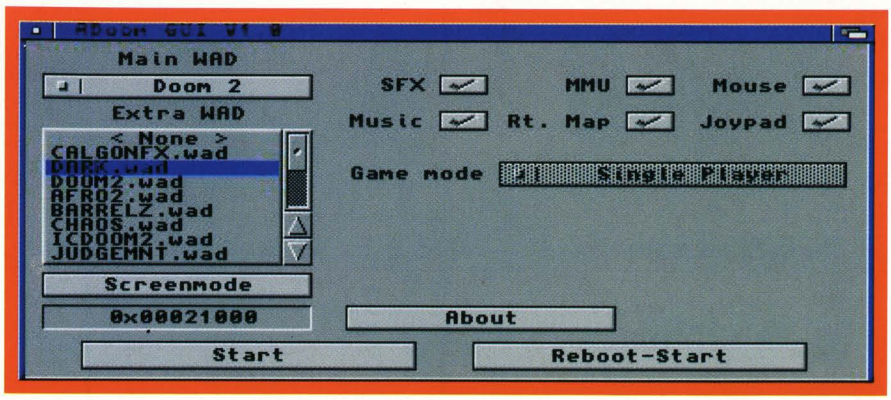
P.S.: Zrovna teď jsem našel na Inetu pro ADoom naprosto skvělé GUI, které vám umožňuje nastavit parametry rychleji a hlavně snadněji. Můžete si jednoduše vybrat kterýkoli WAD a nemusíte je pořád přemisťovat, mazat apod. Také spouštění custom-WADů z shellu je konec. Super.

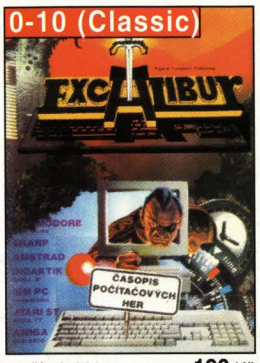
SÍŤOVÁ HRA

Většina portů podporuje hru přes TCP/IP tedy po internetu. Můžete hrát i po null-modemu, ale doporučen je aspoň procesor 68040 na obou stranách (jeden pomalý CPU zpomaluje celou komunikaci). Naprosto geniální je síťová hra na jednom počítači v DA. Program se spustí dvakrát v takovém screenmódu, aby se vešly 2 obrazovky nad sebe, potom se stáhnou okna tak, aby byly vidět obě a už se jede. I na mojí 040 je to v podstatě nehratelné, ale myslím, že 68060 s grafickou kartou to musí zvládat v pohodě. Když jsem se zmínil o tom stáhnutí obrazovek, všechny tyto programy jsou OS-friendly (ne AmigaDoom, grrr!), tzn. že běží v multitasku. DA je vybaven módem „sleep", při kterém vůbec nezatěžuje procesor (když není aktivní).

Závěr? Pokud máte aspoň „třicítku", pár megabytů FAST RAM a jste fanda Doom-like her, tak určitě pár nocí nepůjdete spát. Ja sám moc rád „důmovky" nemám, ale s chutí jsem si pár levelů zahrál. Z těch 5 portů můžu doporučit v podstatě jenom ty dva, DA a ADoom. Výběr z nich je čistě na Vás. DAttack má lepší mapu a skvělou možnost pustit si jakoukoli hudbu (i vlastní :-)). ADoom má výborné GUI, podporuje ECS a je o něco rychlejší. Síťovou hru jsem bohužel neměl možnost vyzkoušet, protože jsem ve svém okolí nesehnal nikoho s rychlou Amigou a na modem jsem si ještě nenašetřil. Je možné, že to co právě čtete, už není pravda, protože na Internetu se objevují nové verze tak jednou za 14 dní a jsou stále lepší a lepší.

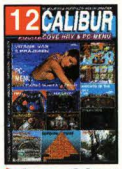
Nejnovější verze programů můžete najít na internetu na adrese - http://amiga.tc3net.com/doom/#amigadoom a zřejmě taky na cédéčku, které se právě chystáte strčit do své CD-ROMky. Z obrázků okolo je jasné, že rozdíl mezi DOOMem na PC a na Amize nevidíte, necítíte ani neslyšíte (že, babi). :-) —**Johnie**





11 čísel, 292 strany **190 Kč**

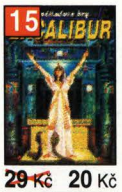
~~24 Kč~~ 20 Kč



~~24 Kč~~ 20 Kč

~~24 Kč~~ 20 Kč

14 vyprodáno



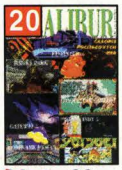
~~29 Kč~~ 20 Kč

~~29 Kč~~ 20 Kč

~~29 Kč~~ 20 Kč

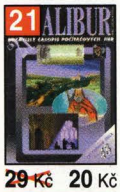
~~29 Kč~~ 20 Kč

10 Kč



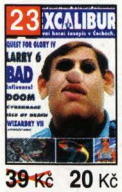
~~29 Kč~~ 20 Kč

10 Kč

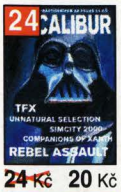


~~29 Kč~~ 20 Kč

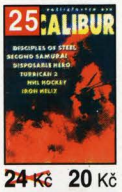
~~39 Kč~~ 20 Kč



~~39 Kč~~ 20 Kč

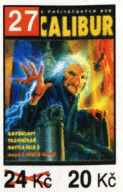


~~24 Kč~~ 20 Kč

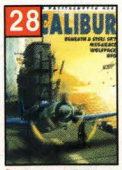


~~24 Kč~~ 20 Kč

~~24 Kč~~ 20 Kč



~~24 Kč~~ 20 Kč



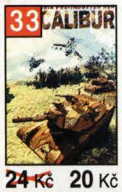
~~24 Kč~~ 20 Kč

~~24 Kč~~ 20 Kč

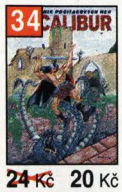
~~24 Kč~~ 20 Kč

~~24 Kč~~ 20 Kč

~~24 Kč~~ 20 Kč



~~24 Kč~~ 20 Kč



~~24 Kč~~ 20 Kč

~~24 Kč~~ 20 Kč

~~24 Kč~~ 20 Kč

~~24 Kč~~ 20 Kč

~~24 Kč~~ 20 Kč

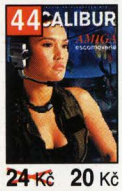
~~24 Kč~~ 20 Kč

~~24 Kč~~ 20 Kč

~~24 Kč~~ 20 Kč

~~24 Kč~~ 20 Kč

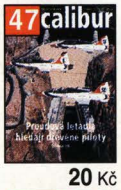
~~24 Kč~~ 20 Kč



~~24 Kč~~ 20 Kč

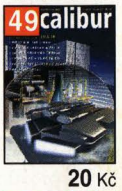
20 Kč

20 Kč

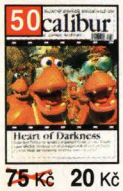


20 Kč

20 Kč



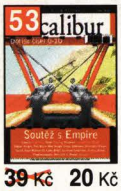
20 Kč



~~75 Kč~~ 20 Kč

~~85 Kč~~ 20 Kč

~~39 Kč~~ 20 Kč



~~39 Kč~~ 20 Kč

~~39 Kč~~ 20 Kč

~~39 Kč~~ 40 Kč

100 Kč

100 Kč

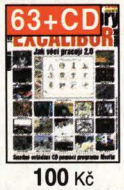
100 Kč

100 Kč

100 Kč

100 Kč

100 Kč



100 Kč

ZPRÁVA PRO PŘÍJEMCE (PŘÍKLAD)

Excalibur Classic	= 190 Kč
Excalibur 55	= 40 Kč
Excalibur 15-25	= 240 Kč
poštovné	= 30 Kč
doporučeně	= 20 Kč
CELKEM	**510 Kč**

CD50 CD52 CD57 CD58 CD59 CD60

75 Kč 75 Kč 75 Kč 75 Kč 75 Kč 75 Kč

Jak získat starší Excalibury?

❶ Na zadní část složenky typu C do *„Zprávy pro příjemce"* napište za co a kolik platíte a připočítejte poštovné a balné 30 Kč. Pokud chcete zaslat zásilku doporučeně, připočtěte ještě příplatek 20 Kč. ❷ Výslednou částku poukažte na adresu **PCP, Box 414, 111 21 Praha 1**. ❸ Zaplacené časopisy obdržíte do 14 dnů poštou.

Předplatné Excaliburu

❶ Předplatné Excaliburu + CD na 12 čísel činí 1 200 Kč, na 6 čísel 600 Kč. ❷ Předplatné poukažte na adresu **PCP, Box 414, 111 21 Praha 1**. ❸ Zaplacené časopisy zasíláme od nejbližšího čísla.

C poštovní poukázka na Kč == 1 200 == h =

slovy =TISÍCDVĚSTĚ=======

Kč == h

Konst. symbol | Příjmový: 44 | Výdajový: 45

Adresát:
PCP
Box 414
111 21 Praha 1

Odesílatel:
Jan Novák
Dlouhá 34
333 03 Lhota

Okresní razítko | Podací číslo | Denní razítko

Kč == 1 200 == h =

Adresát: | Konst. symbol výdajový: 45

PCP
Box 414
111 21 Praha 1

Odesílatel:
Jan Novák
Dlouhá 34
333 03 Lhota

Ústřižek pro příjemce

C

Kč == 1 200 == h =

Adresát: | Konst. symbol příjmový: 44

PCP
Box 414
111 21 Praha 1

Odesílatel:
Jan Novák
Dlouhá 34
333 03 Lhota

Kontrolní lístek

Kč == 1 200 == h =

Zúčtovací data plátce:

Adresát:
PCP
Box 414
111 21 Praha 1

Odesílatel:
Jan Novák
Dlouhá 34
333 03 Lhota

Podací lístek **Pečlivě uschovejte!**